GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
AGB-A89J-JPN
ロックマンエグゼ
バトルチップGP
グランプリ
取扱説明書
CAPCOM

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ロックマンエグゼ バトルチップGP（グランプリ）」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5〜10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ （ゲームボーイポケット/ライト）	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ （スーパーゲームボーイ2）
○	×	×	○	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応

■通信ケーブルのつなぎ方

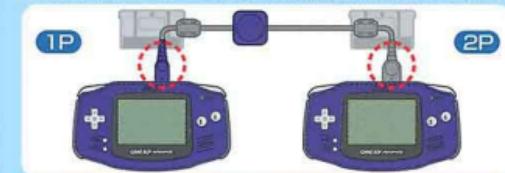
通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ●ゲームボーイアドバンスまたはゲームボーイアドバンスSP--- 2台
- ●「ロックマンエグゼ バトルチップGP」カートリッジ----- 2個
- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ------------ 1本

■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチが OFF になっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチを ON にしてください。
4. 以後の操作方法は、28 ページをご覧ください。

※ 1P は本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ●ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- ●通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- ●通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- ●接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
- ●本体を 3 台以上接続しているとき。

ロックマンエグゼ バトルチップGP グランプリ

もくじ

※画面写真は開発中のもので製品と異なる場合があります。ご了承ください。

ロックマンエグゼの世界

200X年…

インターネットなどの急速な発達によるネットワークの時代。人々は誰もがPET（PErsonal Terminalの略）と呼ばれる携帯端末を持っています。

PETとは?

携帯電話の進化版のようなもので、電話やEメールはもちろん、教科書や新聞にもなる便利アイテム。しかも中にはネットナビという擬似人格プログラムが入っていてネットワークのあらゆる行動を人間のかわりに行ってくれます。

バトルチップGP

世界最強のネットバトラーを決めるハズだった、N1グランプリから数ヵ月後…興奮が冷めやらぬネットバトラーの有志達が「本当に世界一強いネットバトラーを決めようじゃないか!」と動き出した。それから数ヵ月後、大手スポンサーも決定し、「バトルチップグランプリ」と名づけられたその大会の主催者たちは、全世界のネットバトラー達に挑戦者募集のEメールを送信した。もちろん、そのEメールは秋原町の熱斗とロックマン達にも届き、最強のネットバトラーを目指してバトルチップGPに参加することとなった。

キャラクター紹介

ROCKMAN

ナビ ロックマン

光 熱斗

NETTO

秋原小学校に通う6年生。

学校の成績はイマイチだけど、ウイルスバスティングの腕前はピカイチ。ナビであるロックマンとは大の親友で、バトルにおいても息のあったコンビぶりを発揮する。

TURBOMAN
ナビ ターボマン

RING
ナビ リング

轟 快太 KAITA

熱斗に憧れる秋原小学校の4年生。
熱斗のバンダナのつもりでタオルを頭に巻いている。
自動車工場で父の手伝いをしているうちにメカ好きになり、いつでもメカの修理ができるように道具を入れた大きなリュックを担いでいる。ナビのターボマンは昔、父が乗っていたフォーミュラーマシンがモデル。

都輪マリィ MARY

日本人のお父さんと、フランス人のお母さんとのハーフ。少しおとなしいけど明るくて優しい女の子。交換留学生として一週間前から、やいとの家でホームステイしている。ナビのリングは、ロールとは対照的に困った子で言うことを聞かず、マリィは手を焼いている。

ROLL

ナビ ロール

桜井メイル

MEIRU

熱斗のクラスメイト。
幼なじみなこともあってか、何かと熱斗の世話を焼きたがる。趣味はピアノのおけいこ。
ナビのロールはメイルの親友であり
ロックマンとも仲がいい。

GUTSMAN

ナビ ガッツマン

DEKAO

大山デカオ

熱斗のクラスメイトで
いわゆるガキ大将。
ナビのガッツマンとは
熱い友情で結ばれている。
ガッツマンは力自慢の
パワーキャラだが、ネットバトルでは熱斗と
ロックマンになかなか勝てない。

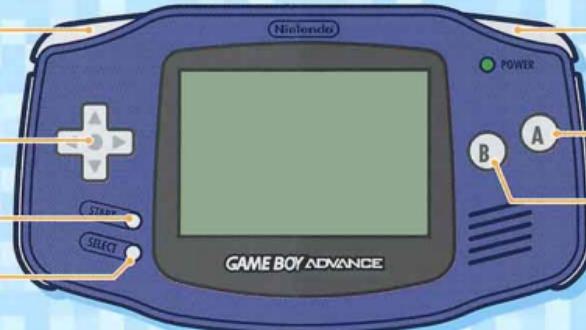
ENZAN

伊集院炎山

小学生ながらも政府公認のオフィシャルネットバトラーとして、数々の事件を解決してきたクールな少年。
ナビのブルースも冷静沈着なファイター。

ナビ ブルース

BLUES

操作方法

基本画面

ボタン	操作
十字ボタン	カーソルの移動
Aボタン	各項目の決定
Bボタン	各項目のキャンセル
Rボタン	ページの切り替え
Lボタン	ページの切り替え
STARTボタン	チップの並び替え
SELECTボタン	チップの説明を表示

バトル画面

ボタン	操作
十字ボタン	メニュー画面のカーソル移動
Aボタン	メッセージの送り
Bボタン	メッセージの自動送り
Rボタン	Rパネル　スロットイン
Lボタン	Lパネル　スロットイン
STARTボタン	メニュー画面を開く
SELECTボタン	使用しません

ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、以下の2つのメニューが現れます。
※ゲームを一度もセーブしていないときは"つづきから"は選択できません。

はじめから
ゲームを最初から始めるモードです。

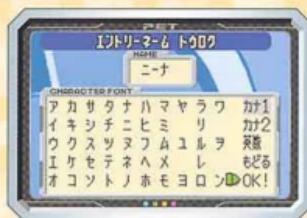
つづきから
ゲーム中にセーブしたところから始めるモードです。

ソフトリセットについて

A・Bボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができます。セーブしたいところからやりなおしたいときなどにご利用ください。※通信対戦中はリセットできません。

キャラクターセレクト

使用したいオペレータとネットナビのコンビを選択します。

エントリーネーム登録

バトルチップGPに参加する為のエントリーネームを4文字以内で入力します。エントリーネームの入力が終わったら、「OK!」にカーソルを合わせて、Aボタンで決定してください。

※エントリーネームはネットナビコードの登録（P.26参照）などを行う時にパスワードとして使用します。なるべくゲームに登場するキャラクターの名前（ネット、メイルなど）やお友達の名前以外を登録してあそんでください。同じエントリーネームのネットナビコードは、データ登録することができません。

ゲームの流れ

プレイヤーはネットナビをプログラムして戦うバトルチップGPで優勝することが目的です。以下の画面を選択してゲームを進行します。(ゲームが進むと色々な選択画面が出現します。)

PET

ネットナビのプログラム編集を行ったり、いろいろな情報を確認することができます。

バトルチップGP

バトルチップGPのトーナメント大会に出場します。

フリーバトル

電脳世界で次々と現れるネットバトラーたちと勝ち抜き対戦を行います。

ショップ

日暮さんのお店でバトルチップを購入することができます。ゲームが進むと新しいショップがオープンすることも…?

バトル開催

集めたネットナビコードをつかってネットバトルのトーナメント大会を開催することができます。

PET

PETは、ネットナビに組み込むプログラムデッキの編集や、システムデータの管理などを行うことができます。
以下の項目より選択します。

プログラムデッキ

バトルチップを組み合わせてプログラムデッキを編集することができます。

チップフォルダ

トーナメントで使用するチップフォルダの編集ができます。

ネットナビ

あなたのネットナビコードやステータス(状態)、プレイヤーの戦績を見ることができます。

データライブラリ

手に入れたバトルチップやナビチップのデータをいつでも見ることができます。

Eメール

PETに届いたEメールを読みます。カーソルを操作して読みたいEメールを選んでください。

セーブ

現在のプレイ状態を記録します。タイトル画面で"つづきから"を選べばセーブしたところからゲームを再開できます。

つうしん

通信機能で友達とネットナビコードの交換や通信対戦をすることができます。詳しくは28ページをご覧ください。

プログラムデッキ

プログラムデッキの編集

プログラムデッキとは、バトルでネットナビに指示を自動的に与えるシステムです。プログラムデッキにバトルチップを組み込めば、ナビは自立してアクションを行います。

プログラムデッキの操作

プログラムデッキの編集画面では、プログラムデッキの画面とフォルダ側の画面とを**✚字ボタン**で切り替えながら、チップの入れ替えを行います。**✚字ボタン**でカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入れ替えたいチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ替わります。また**Aボタン**を2回連続で押せば、とりあえずそのチップだけを送ることもできます。その他、**SELECTボタン**でチップの説明を表示、**STARTボタン**でチップの並び替えなどの機能もあります。

プログラムデッキを組み立ててみよう！

プログラムデッキには12ヶ所、チップをセットできるパネルが用意されています。使用できるチップは最大でナビチップが1枚とバトルチップが11枚になります。プログラムデッキは次の編集ルールの範囲内であれば自由にチップを並べることができます。プログラムデッキが表示されている画面は、**STARTボタン**でナビコードやナビソウダン（バトル前の編集時のみ可能）ができます。ナビコードは組み立てたプログラムデッキのネットナビコードを表示します。
　またナビソウダンは次の相手との対戦結果を予想してくれます。

プログラムデッキ編集のルール

プログラムデッキの編集には以下のようなルールがあります。

1. プログラムデッキにつかうバトルチップの容量（MB）の合計値がネットナビの最大容量（MB）以下にしておくこと。（使用容量、最大容量はプログラムデッキ画面で確認することができます。）
2. ナビセット用パネルにはナビチップのみをセットすることができます。またナビチップは他のパネルにセットすることができません。
3. スロットイン用パネルにセットすることのできるバトルチップは、スロットイン最大容量の数値より小さいものにすること。（プログラムデッキ画面のSLOT MAXで最大容量を確認することができます。）

このルールを守った上で、自分なりの戦略を考えたプログラムデッキを作ってください。

プログラミングのテクニック

プログラムデッキは、ルールを守ってチップをセットするだけでもバトルを行えますが、より強いネットナビのプログラムデッキを組むにはちょっとしたコツがあります。ここでは、その基本テクニックを説明します。

バトルの要となるチップはプログラムデッキの中心にセットすること

アクションプランに1番選ばれやすいのはB、C、Eのパネルで続いてD、F、H、Iのタイル、逆に選ばれにくいのはG、Jのパネルです。したがって強力なチップはB、C、Eの位置にセットすると、バトルで使用されることが多くなり、勝利しやすくなります。

ガード系バトルチップは左側パネルにセットすること

バトル中、プログラムデッキで選択されたバトルチップは左パネルより順番にアクションを行います（※ナビチップは最後にアクションを行います。）なのでガード系のバトルチップ（メットガード、バリアーなど）はプログラムデッキの左側B、Cにセットしておくと、ターン開始時に使用されることが多くなります。

チップフォルダ

チップフォルダの編集

フォルダとはプログラミングデッキで使うチップを入れておく入れ物のようなものです。ゲームが進むことによって複数のチップフォルダを持つことができます。Eマークがついているのが今装備しているフォルダです。フォルダを決めてから「へんしゅう」を選ぶとフォルダ編集画面に移ります。

チップフォルダの操作

チップフォルダ編集画面ではフォルダ側の画面とリュック側の画面とを**十字ボタン**で切り替えながら、チップの入れ替えを行います。
十字ボタンでカーソルを動かしてチップを選んだら、次にそれと入れ替えたいチップを選んで決定。これでその2枚のチップが入れ替わります。また**Aボタン**を2回連続で押せば、とりあえずそのチップだけを送ることができます。その他、**SELECTボタン**でチップの説明を表示、**STARTボタン**でチップの並び替えなどの機能もあります。

バトルチップGPのトーナメント参加中やフリーバトルでは、バトル開始前にプログラムデッキの編集をすることができます。このときに使えるチップは装備しているチップフォルダ内のチップ30枚のみでプログラムデッキを組み立てなくてはなりません。高いクラスでの連続バトルに勝ち抜くには、さまざま能力を持つチップを組み込んだチップフォルダを用意することが必要になります。

データライブラリ

データライブラリとはチップの図鑑のようなものです。手に入れたチップのデータはここに登録され、見ることができるようになります。チップ名の右側に付いている星はレア度を表していて、数字が大きいチップほど手に入りにくいといわれています。

バトルチップGP

バトルチップGPを選択すると、まずプレイヤーはEクラスに登録されます。次にEクラスのカテゴリーより参加したいトーナメントを選べば、そのトーナメントに参加することができます。（トーナメントに参加する場合はゼニーが必要になります。）トーナメントで優勝すると、決勝戦で対戦した相手のナビチップを手に入れることができます。またそれぞれのバトルでも運が良ければ対戦相手がプログラムデッキにセットしているバトルチップを獲得できます。クラスの全トーナメントを四位以上でクリアすると、さらに上位クラスのトーナメントに出場できるようになります。

フリーバトル

フリーバトルでは、まず挑戦するバトルモードを選択します。（モードはゲームが進行すると出現します。）次々と現れるネットバトラーを倒して、ネットバトルの連勝記録に挑んでください。勝ち抜くごとに手に入るゼニーがアップします。また運が良ければバトルチップGPで手に入らないナビチップのデータを獲得できることもあります。

ショップ

ショップでは、プログラムデッキ用のバトルチップを購入することができます。どんなバトルチップが手に入るかは運次第ですが、まとめ売りにはレアチップが1枚入っているのでお得です。
※ショップで購入したバトルチップは一度PETの「チップフォルダ編集」でフォルダに入れないと使うことができないので注意してください。

バトル：基本画面

バトルはネットナビとプログラムデッキによって自動で行われます。バトルが始まると、まずプログラムデッキ画面になります。

チップインジケータについて

アクションプランで選択されたバトルチップの状態を表示します。また行動中のバトルチップを白枠で表示します。バトルチップがダメージを受けると、そのバトルチップを示すインジケータが青→黄→赤と順に変化していき、デリートされるとチップインジケータが黒くなります。

アクションプランの再選択について

アクションプランの決定直後（プログラムデッキが表示されているとき）に、**L・Rボタン**を同時押しでアクションプランを再選択することができます。（再選択も自動で行われます。）
アクションプラン再選択は、スロットインインゲージが50%以上の状態であればいつでも使うことができます。

バトル：戦闘画面

プログラム決定画面で選択されたアクションプランに応じてバトルが行われます。

バトル中のメッセージの送りについて

バトル中は**Aボタン**でバトルメッセージを送ることができます。
また**Bボタン**でバトルの流れが高速で表示されるようになります。
このとき画面下のカーソルが緑色から赤色に変わります。
（もう一度**Bボタン**を押すと通常の速度に戻ります。）

メニュー画面について

バトル中に**STARTボタン**でメニュー画面を開くことができます。メニュー画面は**✚字ボタン**でカーソルを操作して**Aボタン**で決定します。もう一度**STARTボタン**を押すとバトル画面に戻ります。（メニュー画面は各チップのアクションが一旦終わるまで表示されません。）

リトライ

これまでのバトルの状況をリセットして、バトルを最初からやり直すことができます。

※バトルをリセットするとバスティングレベルが下がり、敗北数が加算されます。

デッキをみる

プログラムデッキの状況を確認することができます。

リタイヤ

バトルをリタイヤしてPET画面に戻ります。

バトルのルール

バトルは一対一で行われます。バトルが始まるとお互いのプログラムデッキよりアクションプランが選択されます。

アクションプランの自動選択ルール

アクションプランとは、ターン中に行うネットナビの行動予定リストにあたります。プログラムデッキの左端にあるナビチップ用パネルの位置より、順番に自動選択されます。上下に分岐するチップ用パネルから、50%の確率でどちらかが選択され、最大4つのチップを一度に使用することになります。

※アクションプランの自動選択時、バトルチップがセットされていない空のパネルが選択される場合もあります。

PROGRAM DECK

アクションプランが決定するとバトルがスタートします。画面左側の場合、アクションプランで選択された左側のバトルチップ（以下1列目）より中央チップ（以下2列目）、右側チップ（以下3列目）の順番でアクションが行われます。ただしナビチップのアクションはターンの最後になります。プレイヤーと対戦相手のアクションプランで選択された1列目同士のバトルチップでアクションの順番を決定します。（以下2列目同士、3列目同士、ナビ同士で攻撃順を決定します。）アクションの順番はそれぞれのバトルチップの属性で決定します。例えば1列目に水属性のバトルチップと炎属性のバトルチップがセットされている場合、水属性のバトルチップが先行でアクションを行います。どちらかのバトルチップがない場合、チップがセットされている側のみがアクションを行います。アクション可能なバトルチップおよびナビチップがすべての行動を終了するとターンが終了になります。
バトル中は相手の攻撃により、ネットナビやバトルチップがダメージを受けます。それぞれのバトルチップは、HP（ヒットポイント）が無くなるとデリートされたことになり、そのバトル中で使用することができなくなります。（デリートされたバトルチップはチップインジケータで確認することができます。）

スロットイン

プログラムデッキのスロットイン用パネルにバトルチップをセットしておくと、バトル中に**Lボタン・Rボタン**で、それぞれセットしたチップを使うことができます。これをスロットインといいます。スロットインは画面下にあるスロットインゲージの状態によって成功するか失敗するかが決定します。(最大で100%)パーセンテージが高いほどスロットインの成功する確率が上昇します。(スロットインゲージが0%の場合、スロットインの使用はできません。)

スロットインに失敗するとそのバトルチップは効果を発揮しません。スロットインに成功したバトルチップはそのターン中のみ有効となりますので、タイミングを考えて使ってください。また一度スロットインを行ったバトルチップは、そのバトルで使うことができなくなります。

リザルト

対戦ナビのHPを0にする(ログアウトさせる)とプレイヤーの勝利となります。またHPが残っていても、10ターンを経過するとバトル終了となります。この場合、相手のプログラムデッキからデリートしたバトルチップが多い側が勝者になります。デリートしたバトルチップ数が同じ場合は、お互いのナビが受けたダメージ数を比較して、それでも決着がつかないときは、コンピュータが抽選を行い自動的に勝者を決定します。

リザルトで表示されるバスティングレベルとは、バトルのテクニックを評価してくれるシステムです。バスティングレベルが高ければ、高いほど対戦相手のネットナビが使っていたデータ(バトルチップ)を手に入れる確率がアップします。それ以外に、対戦相手のネットナビに勝利すると、賞金としてゼニーが手に入ります。

バトルかいさい

プレイヤーがバトルチップトーナメント大会を主催することができます。大会を開催するには友達のネットナビコードとゼニーが必要になります。またプレイヤーも装備しているプログラムデッキとネットナビで参加することができます。

バトル開催の特殊ルール

1. バトルの前にプログラムデッキの内容を変更することはできません。(1回戦から決勝まで同じプログラムデッキでバトルを行います。)
2. プレイヤー以外のバトル中のスロットインは自動的に使用されます。(戦っているオペレータが自動的に判断するので、使用するタイミングは異なります。)※登録ができるネットナビコードは、友達1人につき1体までです。(エントリーネームでチェックされます。)

その他のルールは通常のバトルと同じです。
バトル開催で大規模なトーナメント大会を開くには、多くのネットナビコードやゼニーが必要となり、また勝ち残ることも難しくなりますが、その分賞金やバトルチップが入手できる確率もアップしています。ぜひ挑戦してみてください。

ネットナビコード

友達のネットナビを登録することができます。登録できたナビはセーブデータに記録して、バトル開催の選手として出場させることができます。

ネットナビの登録

ネットナビを登録するには、相手のエントリーネーム（4文字）とネットナビコード（24文字）のデータが必要になります。ネットナビ登録を選択して、それぞれのデータを入力してください。

ネットナビコードを友達に渡す

あなたのネットナビコードはPETのネットナビやプログラムデッキで確認することができます。他のプレイヤーにあなたのネットナビを登録させる場合、ネットナビコードとあなたのエントリーネームを一緒に渡してください。エントリーネームが違うとデータを登録することができません。

バトルチップの秘密

バトルチップをたくさん集めて、どう戦略に生かすかが攻略のカギを握っています。ここではバトルチップについてより詳しく説明していきます。

基本能力

チップには1回の攻撃で相手のナビチップやバトルチップに与える攻撃力（AP）、チップのヒットポイント（HP）、容量（MB）、属性が表示されています。チップの容量以外は基本的に数値が高い方が有利になりますが、同時に特殊能力をあわせて考える必要があります。なお攻撃型ではない、ガード型のチップやサポート型のチップなどはAPが表記されていないものもあります。

特殊能力

チップには相手ナビを攻撃する以外に特殊な能力を持つものが多数あります。それらの能力を上手く組み合わせることで、相手の攻撃を防御したり、カウンターの返し技が可能になるなどの戦略を組み立てることができます。特殊能力はチップが表示されている画面（プログラムデッキなど）で**SELECTボタン**を押すと内容を確認することができます。

属性

属性には無・炎・水・電気・木の5種類があります。それぞれに図のような相性があり、アクションを行う順番に影響します。例えば炎属性と水属性のバトルチップが対峙した場合、水属性のバトルチップのアクションが先行で行動できます。このとき無属性のバトルチップは優先順位が一番下になります。有利な属性の攻撃を当てると、普通よりも高いダメージを与えます。またナビチップと同属性のチップを使うと、より大きなダメージを与えることができます。レベルの高いオペレータほど、属性を巧みに使いこなして攻撃してきます。相手の戦略を予測してチップを決めてみるのもよいでしょう。

つうしん

このゲームでは通信ケーブル（別売り）を使ったネットバトル（通信対戦）で遊ぶことができます。
通信の準備ができたらPET画面で"つうしん"を選んでください。通信の準備については2ページをご覧ください。

友達と通信対戦をします。バトルステージはノーマルかランダムを選択することができます。
通信対戦に勝った方が負けた相手のプログラムデッキからバトルチップを1枚ゲットすることができます。（ゲットするバトルチップは自動で選択されます。負けたほうのバトルチップは減りません。）

ゲストエントリー

友達のネットナビコードを交換することができます。交換したネットナビコードは自動的にデータに登録されます。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止する為、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。
※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

ゲームカートリッジ
綿棒またはクリーニングスティック
矢印方向に5〜10回動かしてください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

030724

CAPCOM®

発売元
株式会社カプコン®